Parte 1: Diseño y Maquetación Editorial del Libro

La estructura del manual debe ser altamente visual para compensar la falta de comandos.

Configuración del Documento (InDesign / Scribus / Canva)

- **Formato de Página:** Tamaño B5 (17.6 x 25 cm) con orientación vertical.
- **Márgenes:** Interior (lomo) de 2.2 cm, exterior de 1.5 cm.
- **Estilo Visual:** Inspirado en las revistas de videojuegos de finales de los 90 (*Club Nintendo* o *Action Games*). Usa fondos limpios con capturas de pantalla recortadas que muestren exactamente dónde hacer clic.
- **Anclas de Acción:** Cada sección técnica debe iniciar con un icono de "Mouse" indicando que el proceso es puramente interactivo.

Parte 2: El Tutorial de Modding Visual Paso a Paso

Capítulo 1: Entorno de Ventanas Retro (VMware + SoftGPU)

El objetivo es preparar los sistemas operativos (Windows 95, 98, 98SE o ME) de forma gráfica dentro de la máquina virtual de VMware.

1. **Instalación del Sistema Virtual:**
- Abre **VMware Workstation** y crea una máquina virtual típica para Windows 98 SE con **128 MB de RAM** y un disco rígido virtual de **4 GB**.
2. **Instalación Gráfica de SoftGPU:**
- Inicia la máquina virtual, ve al menú superior de VMware, monta la imagen ISO de **SoftGPU** en la lectora de CD virtual.
- Abre *Mi PC*, ingresa a la unidad de CD-ROM y haz doble clic en el instalador gráfico `SoftGPU_Setup.exe`.
- Sigue el asistente haciendo clic en *Siguiente (Next)* hasta finalizar y selecciona *Reiniciar el Equipo*.
- Al reiniciar, haz clic derecho en el escritorio, ve a *Propiedades -> Configuración* y ajusta la resolución a 800x600 con color de 16 bits.

Capítulo 2: Extracción Visual de Sprites (MKTile GUI)

Para evitar líneas de comando, utilizaremos la versión clásica con interfaz gráfica de usuario (GUI) de **MKTile** o **WinPlay MK Edition**.

1. **Preparación de Carpetas:**
- Crea una carpeta en el escritorio de tu Windows virtual llamada `MK1_Modding`.
- Copia dentro de ella la carpeta original del juego *Mortal Kombat 1 para MS-DOS*.
2. **Extracción de Gráficos con un Clic:**

- Abre la herramienta **MKTile GUI** haciendo doble clic en su acceso directo.
- Haz clic en el menú superior *File -> Open* y navega hasta el directorio del juego para abrir el archivo `CAGE.DAT` (Johnny Cage) o `KANO.DAT` (Kano).
- El programa desplegará de forma visual toda la tira de imágenes (sprites) del personaje.
- Haz clic en el botón de la barra de herramientas llamado **Export All Frames to BMP**. Selecciona una carpeta vacía y el programa extraerá automáticamente todos los archivos `.BMP` individuales.

Capítulo 3: Creación de Lorenzo y Dumas (Diseño Pixel Art)

El motor gráfico de MS-DOS trabaja estrictamente con **256 colores indexados**. Para trabajar de forma visual y segura, utilizaremos **Aseprite** o **Adobe Photoshop** configurados para respetar la paleta del juego.

Perfiles de los Personajes Uruguayos

- **Jorge Hugo Lorenzo:** Reemplazará los sprites de Kano. Utilizando las dimensiones del cuerpo original como plantilla, redibuja su vestimenta digital aplicando la camiseta blanca con la icónica **franja negra diagonal de Danubio FC**.
- **Dumas Leonardo Morales:** Reemplazará a Johnny Cage. Rediseña sus cuadros de animación vistiéndolo con un traje formal de prensa gris o azul característico de los informativos de **Telemundo 12**, agregando un micrófono pixelado en sus manos para los cuadros de ataque.

Guardado Gráfico:

1. Al finalizar el diseño de cada sprite, ve al menú superior *Imagen -> Modo -> Color Indexado*.
2. Asegúrate de cargar la paleta de colores exacta extraída del juego original (donde el color de fondo transparente suele ser el rosa puro o el negro absoluto en el casillero 0).
3. Haz clic en *Archivo -> Guardar Como*, selecciona formato `.BMP` y marca la opción de **8 bits**.

Capítulo 4: Inyección de Sprites y Cambio de Nombres sin HxD

Para renombrar los personajes en la barra de salud sin usar un editor hexadecimal pesado como HxD, utilizaremos una herramienta automatizada de edición de cadenas de texto en binarios llamada **String Replacer GUI** o un parcheador gráfico ejecutable.

1. **Reempaquetar los Personajes en el Juego:**

- Abre nuevamente **MKTile GUI**.
- Haz clic en *File -> Open* y carga el archivo `.DAT` original.
- Haz clic en el botón de la interfaz llamado **Import/Replace All**. Selecciona la carpeta donde guardaste los sprites editados del Presidente de Danubio o del Periodista de Telemundo.
- Haz clic en el icono del disquete (**Save**) para sobreescribir el archivo de datos directamente en `C:\MK1\`.

2. **Cambio de Nombres Automatizado (Sin HxD):**
- Abre el programa **String Replacer GUI** en tu entorno gráfico.
- Arrastra el archivo ejecutable `MK1.EXE` dentro del cuadro superior del programa.
- En el casillero visual que dice *Find String* (Buscar cadena), escribe con tu teclado: `JOHNNY CAGE`.
- En el casillero inferior que dice *Replace With* (Reemplazar con), escribe: `DUMAS`.
- **Nota de seguridad visual:** Si el nombre nuevo es más corto que el original, la interfaz del programa agregará automáticamente bytes nulos al final para que el peso del archivo no cambie y el juego no se rompa.
- Repite la misma acción buscando `KANO` y reemplazándolo por `LORENZO`. Haz clic en el botón inferior **Apply Patches (Aplicar Cambios)**.

Capítulo 5: Pruebas de Combate en Windows 9X

1. Abre la carpeta del juego desde el explorador de archivos de Windows 95/98/ME.
2. Haz doble clic en el archivo gráfico `SETUP.EXE` del juego. Usa el ratón para seleccionar **Sound Blaster 16** como tarjeta de sonido y haz clic en *OK*.
3. Haz doble clic sobre el archivo modificado `MK1.EXE`.
4. El juego se ejecutará de forma fluida bajo la aceleración de SoftGPU. Ve a la pantalla de selección de personajes, constata que los nombres e imágenes de **Jorge Hugo Lorenzo** y **Dumas Leonardo Morales** aparezcan correctamente en las barras de vida y realiza un combate de prueba.